

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah, materi *tembang macapat* merupakan salah satu materi yang terdapat dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) untuk siswa SD kelas V yang terdapat dalam kurikulum mata pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa), berdasarkan keputusan Gubernur Jawa Tengah nomor: 423.5/5/2010. Kompetensi Dasar yang ditetapkan “Mendengarkan dan memahami *tembang macapat Mijil*. Hal tersebut dapat diartikan tugas guru kelas pada mata pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa) adalah memberikan materi *tembang macapat Mijil*, sehingga siswa memiliki pemahaman tentang konsep *tembang macapat* khususnya *tembang Mijil*.

Mengajarkan *tembang macapat Mijil* pada siswa SD bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan. Dibutuhkan metode atau cara yang tepat sehingga bukan malah menjadikan siswa merasa bosan dan jenuh, karena belum menariknya metode pembelajaran pada materi *tembang macapat Mijil*, namun memberikan suatu rasa ingin mengerti kepada siswa, terhadap materi *tembang macapat Mijil*. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dan membantu dalam proses pembelajaran. Sebagaimana pendapat Sudjana (2002: 99) bahwa media dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai perkembangan akan memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan

dapat untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantuan (pembelajaran konvensional).

Sebagaimana teori penggunaan media dalam proses belajar mengajar yang dikemukakan oleh *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) bahwa pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang akan diterima oleh siswa. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal atau abstrak (Arsyad, 2009: 10).

Dengan demikian, media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran juga merupakan sarana yang perlu difasilitasi kepada siswa agar proses pembelajaran dapat dilakukan secara optimal. Media digunakan dengan tujuan untuk mengurangi peran guru sebagai informan, menarik perhatian siswa, dan mampu membuat siswa belajar lebih aktif dan mandiri. Salah satu pembangkit semangat siswa untuk aktif belajar adalah digunakannya berbagai media yang menunjang proses pembelajaran yang tentunya juga menarik untuk siswa.

Oleh karena itu media pembelajaran *tembang macapat Mijil* yang akan dikembangkan adalah menggunakan salah satu *software* aplikasi pada komputer. Salah satu *software* tersebut adalah *Macromedia Flash Professional 8*. *Macromedia Flash Professional 8* adalah aplikasi yang digunakan untuk

merancang grafis animasi (rangkaian tulisan dan gambar yang digerakan secara mekanik elektronis). Sehingga sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran pada materi *tembang macapat Mijil*. Media pembelajaran tersebut dikembangkan dalam bentuk *CD (Compact Disc)*.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media dalam bentuk aplikasi *Macromedia Flash*. Dengan demikian, materi *tembang macapat Mijil* dapat dibuat menjadi animasi yang menarik, sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa agar aktif dalam proses pembelajaran di sekolah maupun sebagai pembelajaran mandiri.

B. Identifikasi Masalah

Dari permasalahan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut.

1. Materi *tembang macapat Mijil* mempunyai tingkat kesulitan tinggi,
2. Model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran *tembang macapat Mijil* masih menggunakan model pembelajaran konvensional,
3. Teknik pembelajaran yang hanya menggunakan komunikasi secara verbal atau melalui penuturan kata-kata membuat siswa merasa jenuh,
4. Pentingnya pengembangan media yang memadai sehingga siswa dapat belajar mandiri,

5. Diperlukan suatu rancangan baru dalam kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran, agar siswa tidak kesulitan dan merasa lebih *real* dalam mengikuti pelajaran pada materi *tembang macapat Mijil*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah, maka penelitian tersebut dibatasi pada:

1. materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan *Macromedia Flash Profesional 8* hanya menyangkut pokok bahasan materi *tembang macapat Mijil*, struktur *tembang macapat Mijil* serta evaluasi,
2. media pembelajaran yang dikembangkan dengan *Macromedia Flash Profesional 8* dalam bentuk *CD (Compact Disc)* ditanggapi oleh siswa sebagai pengguna media.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8* dalam bentuk *CD (Compact Disc)* ?
2. Bagaimana tanggapan siswa sebagai pengguna media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8* dalam bentuk *CD (Compact Disc)* ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk merencanakan, membuat atau memproduksi dan menguji apakah media yang dikembangkan dengan aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8* dalam bentuk *CD (Compact Disc)* akan membantu pembelajaran *tembang macapat Mijil* pada siswa kelas V Sekolah Dasar, serta mendeskripsikan bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *tembang macapat Mijil* dengan aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8* dalam bentuk *CD (Compact Disc)*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. menambah alternatif media pembelajaran untuk materi *tembang macapat Mijil*,
2. meningkatkan keterampilan mandiri siswa dalam belajar *tembang macapat Mijil*,
3. meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran khususnya *tembang macapat Mijil*.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dalam bentuk *Compact Disc* pada mata pelajaran bahasa Jawa berisi materi pokok *tembang macapat Mijil* yang telah memenuhi standar mutu pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
2. Media berbentuk *Compact Disc* pembelajaran yang bersifat interaktif, sehingga dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri.
3. Media pembelajaran ini disimpan dalam bentuk *Compact Disc* dan dapat dijalankan hanya dengan menggunakan perangkat komputer berupa *CD-ROM* atau *DVD-ROM*.
4. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media belajar mandiri siswa di rumah atau dalam proses pembelajaran di kelas.

H. Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah proses menerjemahkan suatu desain ke dalam bentuk fisik. Dalam hal ini pengembangan yang dimaksud oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran ke dalam bentuk fisik yaitu *CD (Compact Disc)* yang melalui tahap mendesain media, memproduksi media, dan mengevaluasi produk.
2. Media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Gagne dan Briggs (Arsyad, 2009: 4).

3. *Macromedia Flash Professional 8* adalah aplikasi yang digunakan untuk merancang grafis animasi (rangkaian tulisan dan gambar yang digerakan secara mekanik elektronis).